

Balades ludiques en Alsace

Brumath



Visiter,
se balader,
s'amuser,
jouer !



© Ville de Brumath

Tous les circuits sur www.visit.alsace

Partout en France !

RANDOLAND.FR



Retrouvez plus de jeux en Alsace sur
l'application mobile Sur la Piste des
Trésors d'Alsace...



Office de Tourisme du Pays de Haguenau
1 place Joseph Thierry
67500 Haguenau
tourisme@agglo-haguenau.fr
03 88 06 59 99

Facile



4,1 km

2 h 15

Brumath

Départ: Hôtel de ville

GPS: 48.730952N, 7.708264E

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de Tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Débuter la balade devant l'hôtel de ville. Face à l'hôtel de ville, partir à droite. Tourner à gauche, rue des Bergers. Aller jusqu'au lavoir ①.

Faire demi-tour. Tourner à gauche, rue de la Rivière puis prendre la première à droite, rue des Pêcheurs. Tourner à gauche dans la rue du Général Duport. S'arrêter devant l'une des maisons les plus anciennes de Brumath au n° 64 ②.

Remarquer ensuite la maison au n° 77. ③.

Prendre en face la rue des Tuiles. Tourner sur la première rue à droite, rue des Remparts. Passer devant l'école, ancienne manufacture de tissus. Au bout, traverser et prendre légèrement à gauche puis tout de suite à droite, rue du Château. Faire le tour du château ④.

Continuer dans la direction initiale. Au rond-point, continuer tout droit,

passer devant le collège puis tourner à gauche, rue du Collège. Au bout, prendre la deuxième à droite rue Hanau Lichtenberg. Aller jusqu'au jardin du tilleul ⑤.

En sortant du parc, prendre en face la rue des Cigognes puis la première à gauche et de suite la première à droite rue des Thermes. Au bout de la rue, prendre à droite. Tourner sur la première rue à gauche, rue de l'Herbe. Remarquer la façade colorée de la maison au n° 10 ⑥.

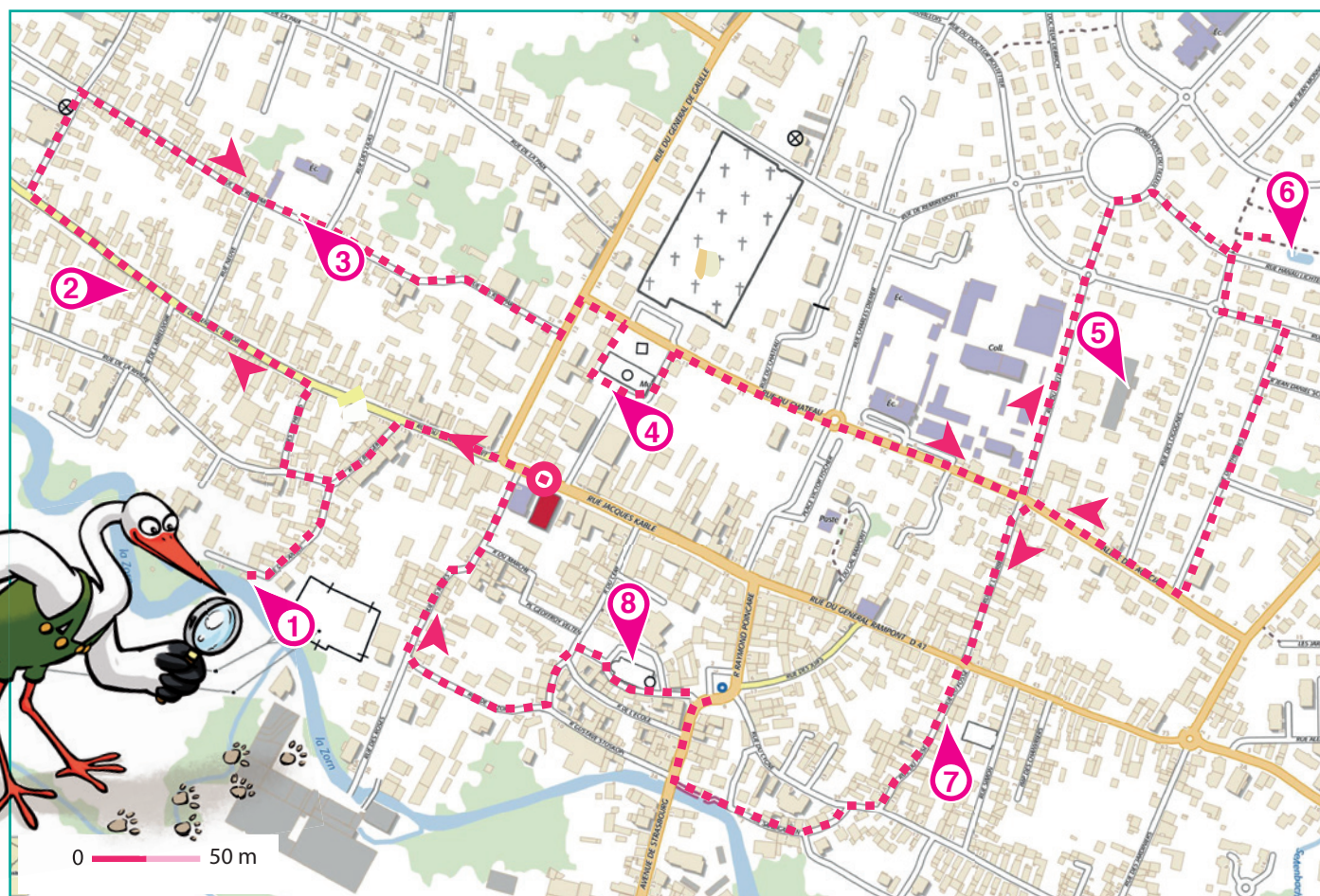
Continuer tout droit, rue du Fossé. Au bout, arriver rue Basse. Poursuivre rue Sandgarten. Arriver au bord de la Zorn. Continuer sur le petit chemin pavé en bord de Zorn. Arriver sur l'avenue de Strasbourg et tourner à droite. S'arrêter devant la colonne romaine ⑦.

Faire demi-tour et prendre en face pour se rendre devant l'église catholique. Prendre à gauche de l'église, Grande

rue de l'Église. Prendre à gauche rue Gustave Stoskopf. Se rendre devant sa maison natale, à l'angle de la rue de la Zorn ⑧.

Prendre à droite la rue de la Zorn.

Prendre la première à droite, rue des Roses. Remarquer sur la rue du Marché le mur en pierre de l'ancienne prison. Continuer tout droit pour retomber sur la rue Jacques Kablé. Tourner à droite pour revenir à votre point de départ.



L'inspecteur Cigo (en haut à gauche) part en balade. Mais par où va-t-il passer ?

Pour découvrir le chemin emprunté, réponds aux questions de la page suivante.

Chaque réponse t'indiquera l'étape suivante de l'inspecteur Cigo dans le labyrinthe. Attention, il emprunte toujours le chemin le plus court et ne doit jamais revenir sur ses pas !

Chaque fois qu'il trouvera une bouée sur sa route, colorie, dans l'ordre, une bouée de la frise.

En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de bouées coloriées.



Tu peux te rendre à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 6706701P).

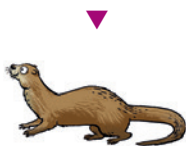
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Ta réponse

**1 Le lavoir**

Quelle photo a été prise à cet endroit ?

Tu vas découvrir la première étape de l'inspecteur Cigo.

**2 Rue du Général Duport, n° 64**

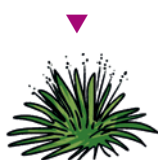
Sur l'inscription en blanc à droite sur le poteau d'angle de la maison, quelle est la 1^{re} lettre de la 2^e ligne ?

**3 Rue du Général Duport, n° 77**

De quelle couleur est la maison ?

**4 Le château**

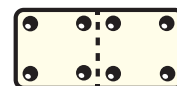
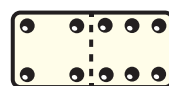
Quelle photo n'a pas été prise ici ?

**5 Le jardin du tilleul**

Quel nuage de chiffres permet de reconstituer l'année où l'érable a été rapporté de la forêt de RADA-TAMBOV en Russie ?

**6 La maison n° 10**

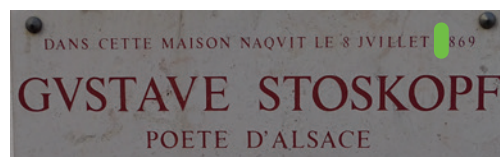
Sur la petite planche en bois, combien de personnages se tiennent par la main ?

**7 La colonne romaine**

Quelles étiquettes te permettent de reconstituer le mot qui se trouve en haut ?

**8 La maison natale de G. Stoskopf**

Quelle main indique le chiffre caché en vert ?





Brumath

ÉNIGME

Lors d'une balade en ville avec ses parents, Hortense trébuche sur un étrange caillou... qui est en fait une tablette d'argile vieille de plus de deux mille ans! Mais les années ont presque effacé l'intégralité du texte...

Hortense fait appel à l'inspectrice Cigo pour déchiffrer le message. Après réflexion, elle pense qu'il s'agit du nom d'une ville... mais laquelle? Pourras-tu la retrouver?

L'inspectrice Cigo connaît bien évidemment ce nom. Elle te met au défi de le découvrir à ton tour.

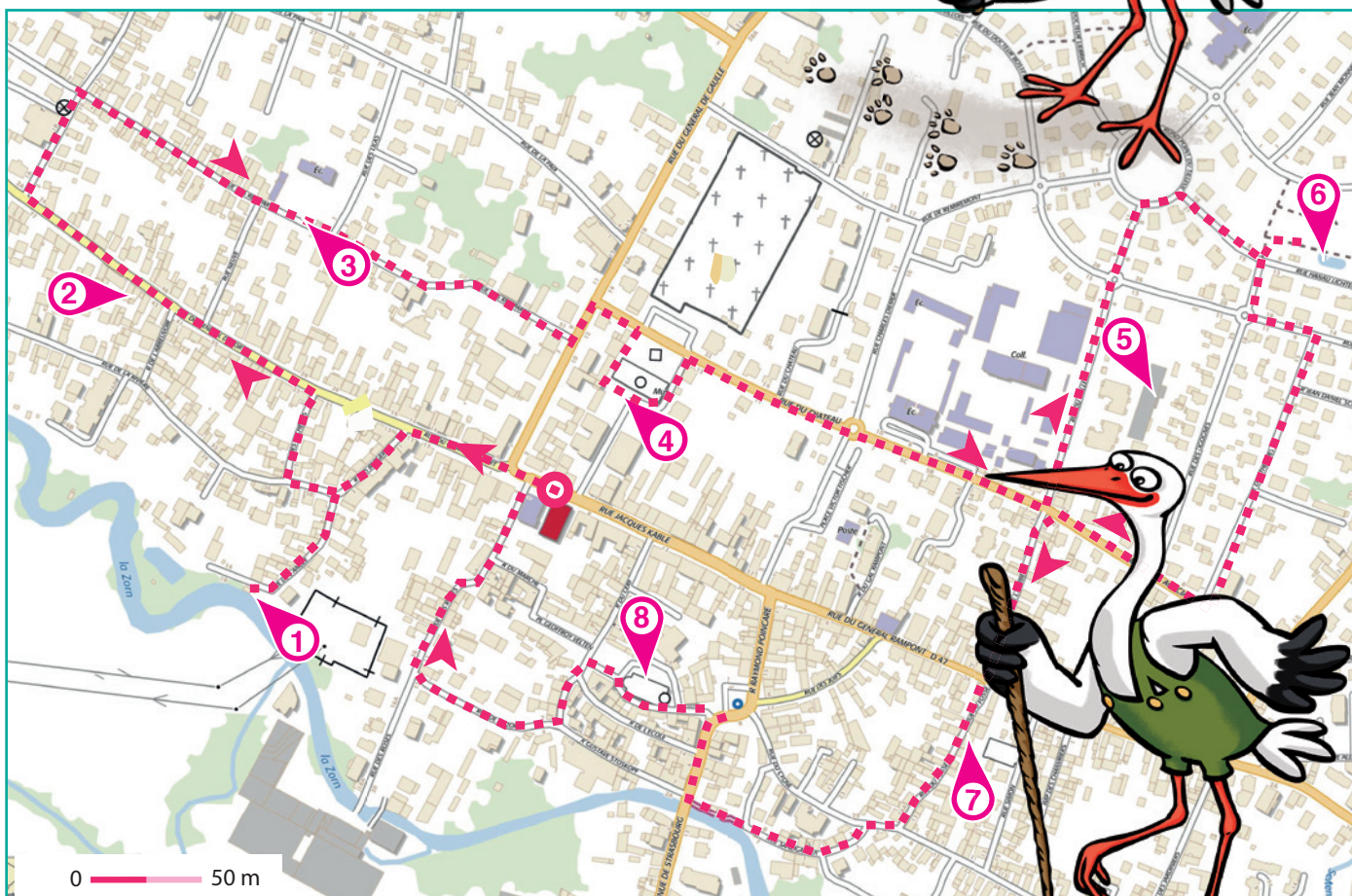


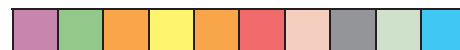
© Ville de Brumath

Tu disposes du plan ci-dessous.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site [randoland.fr](https://www.randoland.fr) pour vérifier ta réponse.







Brumath

ÉNIGME

La guerre de Trente ans a laissé ses marques sur la ville de Brumath. À la fin du XVII^e siècle, un chef de guerre assoiffé de sang y aurait provoqué plusieurs incendies de grande ampleur en 1694.

L'inspectrice Cigo a réussi à dresser une liste des possibles officiers militaires de l'époque capables d'une telle sauvagerie, ainsi que leur titre de noblesse.

Trouveras-tu l'incendiaire ?

Si l'inspectrice Cigo connaît déjà l'identité de ce chef de guerre, elle te met au défi de la découvrir à ton tour. Alors, lance-toi sans tarder dans cette nouvelle enquête qu'elle t'a confiée !



© Ville de Brumath

LISTE DES CHEFS DE GUERRE

- ▶ **Vicomte Philipp de BRÊME**, né le 9 octobre 1656
- ▶ **Landgrave Charles de SARRE**, né le 13 juillet 1658
- ▶ **Duc Maximilien de SAXE**, né le 12 septembre 1651
- ▶ **Margrave Louis de BADE**, né le 8 avril 1655
- ▶ **Chevalier Gustave de BAVIÈRE**, né le 28 mars 1653
- ▶ **Prince Wilhelm de HOLSTEIN**, né le 4 février 1654
- ▶ **Baron Othon de WESTPHALIE**, né le 2 mai 1659
- ▶ **Grave Frédéric de THURINGE**, né le 30 juin 1652
- ▶ **Comte Auguste de HESSE**, né le 26 août 1657

Tu disposes du plan ci-dessous.

À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

1 Le lavoir

Compte les piliers du lavoir. Dans quelle expression ci-dessous peux-tu inscrire ce nombre ?

OCTAVE : Les ... faces d'un dé

AARON : Monter dans le grand ...

JULIEN : Une de perdue, ... de retrouvées

Le **prénom** d'un des officiers rime avec celui de la personne qui a raison. Raye-le de la liste car ce n'est pas celui recherché.

2 Rue du Général Duport, n° 64

Quelle est l'année inscrite sur le poteau d'angle de la maison ?

Remplace le chiffre des centaines par le mois de l'année qui y correspond.

Ex. : 1 → janvier ; 2 → février ; etc.

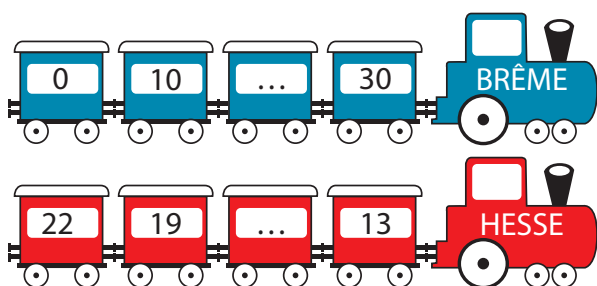
Le **mois de naissance** d'un chef de guerre est identique à ta réponse. Ce n'est pas le bon alors raye-le de la liste !

3 Rue du Général Duport, n° 77

Repère l'année présente sous le dessin de l'église. Additionne tous les chiffres qui la composent.

Ex. : 2019 = 2 + 0 + 1 + 9 = 12

Dans quelle suite logique peux-tu noter ton résultat ?



La **région** inscrite sur le bon train n'est pas celle accolée au prénom de l'officier recherché.

4 Le château

Sur le fronton du château, au-dessus de la porte d'entrée, une phrase tirée de l'Évangile de Jean est gravée.

Remplace le troisième mot par son antonyme (son contraire).

Le chef de guerre dont le **prénom** a la même initiale que le mot découvert n'est pas l'incendiaire. Raye-le de la liste !

5 Le jardin du tilleul

Quel arbre a été rapporté d'une forêt de Russie en 2006 ?

Calcule la valeur de son nom, sachant qu'une voyelle vaut + 9 et une consonne - 4.

Ex. : ARBRE = 9 - 4 - 4 - 4 + 9 = 6

L'officier dont le **jour de naissance** est un multiple de ton résultat est à éliminer de la liste.

6 La maison n° 10

L'inspectrice Cigo a essayé de dessiner les blasons peints sur cette façade. Lequel n'est PAS visible ?



DUC



MARGRAVE



PRINCE

Le mot noté sous le mauvais dessin correspond au **titre de noblesse** d'un des chefs de guerre. Ce n'est pas celui recherché, supprime-le de la liste !

7 La colonne romaine

Repère l'année gravée en chiffres romains au bas de la colonne. Convertis-la en chiffres arabes ci-dessous.



Un des chefs de guerre est né un **jour** égal au chiffre de la case bleutée. Tu peux le barrer de la liste.

UN PEU D'AIDE

Chiffres romains et chiffres arabes

I = 1 ; V = 5 ; X = 10 ; L = 50 ; C = 100 ; D = 500 ; M = 1000

8 La maison natale de G. Stoskopf

Aide-toi de l'année de décès inscrite sur le profil de Gustave pour faire le calcul !

La plaque « Dans cette maison... » a été apposée à l'occasion du 10^e anniversaire de sa mort, donc en ____.

L'officier né **300 ans plus tôt** n'est pas celui recherché. Raye-le de la liste !

Circuit n° 6706701G

Tu devrais avoir retrouvé l'identité du chef de guerre.

Ta réponse: